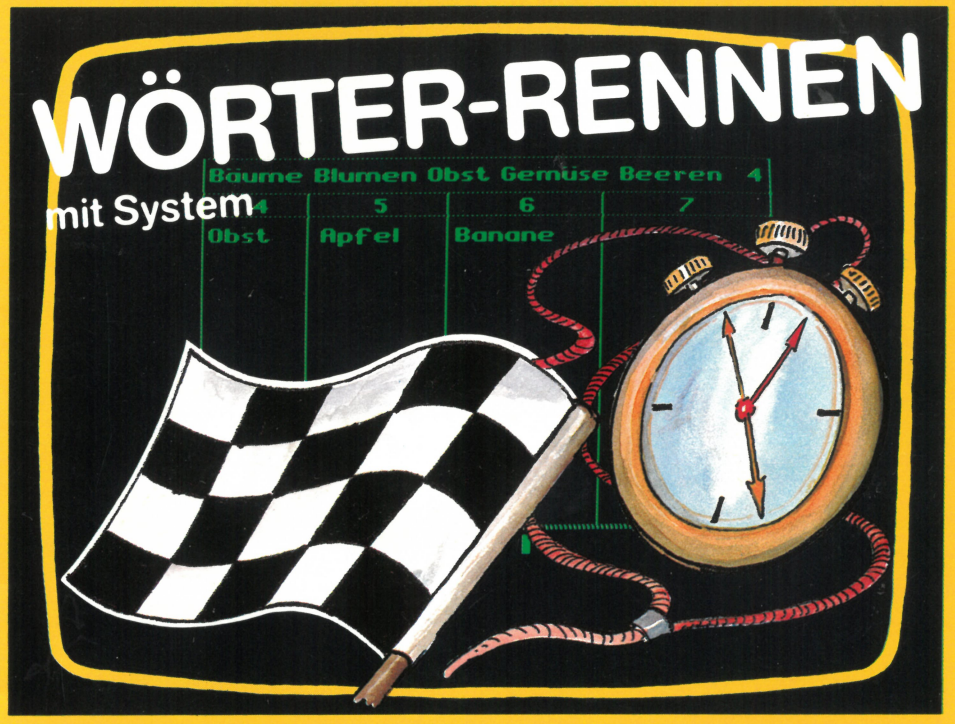
Langenscheidt Software



Deutsch

VIFI INTERNATIONAL

Ein Spiel zum deutschen Wortschatz: Die wichtigsten Nomen, nach Sachgebieten geordnet

L

Wörter-Rennen mit System Deutsch

Ein Spiel zum deutschen Wortschatz:
Die wichtigsten Nomen
nach Sachgebieten geordnet

VON
JOHANNES SCHUMANN, THOMAS SCHUMANN
UND HANNES KROHN

IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM GOETHE-INSTITUT, MÜNCHEN,
UND DER LANGENSCHEIDT-REDAKTION DEUTSCH

LANGENSCHEIDT
BERLIN · MÜNCHEN · WIEN · ZÜRICH · NEW YORK

in Zusammenarbeit mit dem

Goethe-Institut zur Pflege der deutschen Sprache im Ausland
und zur Förderung der internationalen kulturellen Zusammenarbeit e. V., München,
Lenbachplatz 3, 8000 München 2

Auflage: 5. 4. 3. 2. 1. | Letzte Zahlen
Jahr: 1989 88 87 86 85 | maßgeblich

© 1985 Langenscheidt KG, Berlin und München
Druck: Druckhaus Langenscheidt, Berlin-Schöneberg
Printed in Germany

Vorwort

Langenscheidts Softwareprogramm Deutsch ist das Ergebnis einer intensiven Zusammenarbeit der Verlagsredaktion mit Experten des Goethe-Instituts in München. Am Goethe-Institut wurden alle Lernspiele in zweijähriger Arbeit entwickelt und getestet. Langenscheidt hat den Wortschatz dieser Programme überarbeitet und erweitert sowie jeden einzelnen Programmabschnitt auf Vereinfachung und Benutzerfreundlichkeit überprüft.

In dieser partnerschaftlichen Zusammenarbeit entstanden Software-Materialien, die wesentliche Bereiche des Sprachenlernens abdecken:

- Festigung und Auffrischung des deutschen Wortschatzes
- Üben der Grammatik mit Kontrolle des Gelernten
- Landeskundliches Wissen
- Speziell für den Lehrer: Autorensysteme, die ihn befähigen, eigene Programme zu erstellen.

Langenscheidts Software Deutsch eignet sich zum Selbststudium und zur Gruppenarbeit. Auch bei der Software heißt unser Motto:

„Deutsch macht Spaß mit Langenscheidt"

Wörter-Rennen mit System

Programmidee

Das Programm bietet zwei Möglichkeiten zum Erlernen deutscher Nomen:
Man kann sich Vokabeln, nach Sachgebieten geordnet und auch innerhalb des Sachgebiets thematisch gruppiert, auflisten lassen und einprägen. Der enthaltene Wortschatz ist aufgeteilt in einen Grundwortschatz, der dem Zertifikat „Deutsch als Fremdsprache" entspricht, und einen sehr ausführlichen Aufbauwortschatz, so daß das Programm sowohl für Lerner mit Grundkenntnissen wie für Fortgeschrittene geeignet ist.
Das Spiel, bei dem einfach so viele Wörter (Nomen) wie möglich zu einem bestimmten Thema gewußt und eingegeben werden müssen, aktiviert und festigt den Wortschatz.
Das Programm enthält ca. 3500 Nomen.

Spielidee

Zu einem vom Zufallsgenerator ausgewählten Thema müssen im Wettlauf gegen die Uhr alle Nomen eingegeben werden, die einem einfallen. Das Programm ordnet die Wörter nach ihrer Buchstabenzahl in Spalten ein und belohnt den Spieler für jedes geeignete Wort mit einem Blütenblatt. Es kann allein oder in der Gruppe (bis zu 4 Spieler) gespielt werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler eine Spalte ganz gefüllt hat. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Blüten.

Was Sie wissen sollten:

Das Programm ist ausgelegt für einen Apple II, II+, IIe oder IIc mit jeweils 64-K-Speicher und alle Apple-kompatiblen Rechner. Beim alten Apple II mit 48K benötigen Sie also eine 16-K-Erweiterungskarte (Language Card), die einfach in Slot 0 gesteckt wird.

Falls Sie das erste Mal mit Ihrem Apple-Computer arbeiten, sollten Sie unbedingt das Benutzer-Handbuch studieren. Beachten Sie, wie man die Disketten pflegt und ins Diskettenlaufwerk einlegt. Bevor Sie bei Störungen Ihren Händler benachrichtigen, sollten Sie das Kapitel zur Störungsbeseitigung lesen. Viele Probleme werden durch einfache Fehler am System verursacht, die sich leicht beheben lassen. (Häufige Fehlerquellen sind z.B.: Das Netzkabel ist nicht richtig eingesteckt, der Monitor ist falsch eingestellt oder ausgeschaltet, das Diskettenlaufwerk ist nicht geschlossen.)

Achtung: Wer ein Programm kopiert oder weitergibt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.

Und so funktioniert's:

1. Nachdem Sie die Diskette in Ihr Laufwerk eingelegt haben und den Apple II gestartet haben, sehen Sie auf dem Bildschirm das Logo des Langenscheidt-Verlags. (Sie können bei häufiger Benutzung den Ablauf durch Drücken der Return-Taste verkürzen.)
   Danach erscheint der Titel **Wörter-Rennen mit System.** Mit einem angeschlossenen Farbmonitor sehen Sie das Programm auch in Farbe. Drücken Sie die Return-Taste und Sie kommen zum Hauptmenü.

2. Das Hauptmenü:

   Bitte wählen Sie:

   A – Spielen
   B – Hilfe
   C – Spielende

3. Hilfe:

   a) Drücken Sie die Taste 2 und Sie erhalten eine Liste mit 17 verschiedenen Themenbereichen.

   A – Raum Maß Zeit Personaldaten
   B – Körper Sinne Gesundheit Krankheit
   C – Essen und Trinken
   D – Bäume Blumen Obst Gemüse Beeren
   E – Politik und Verwaltung
   F – Tiere
   G – Familie Ehe Geburt Tod
   H – Sport Spiel Freizeit
   I – Geist Seele Tugend Laster
   J – Länder, deutsche Flüsse und Gebirge
   K – Haus Haushalt Möbel Werkzeug
   L – Kleidung Schmuck
   M – Stadtleben Gebäude Geschäfte
   N – Auto, Reisen und Verkehr
   O – Handel und Industrie
   P – Berufe
   Q – Wetter Umwelt Weltall

   b) Sie wählen sich eins dieser Themen aus, indem Sie eine Taste von A–Q drücken. Nun erscheint

   Bitte wählen Sie:

   A – Grundwortschatz
   B – Grund- und Aufbauwortschatz

   Die Liste des Grundwortschatzes umfaßt die Nomen des international anerkannten Wortschatzes des Zertifikats „Deutsch als Fremdsprache". Sie wurde vom Deutschen Volkshochschul-Verband zusammen mit dem Goethe-Institut ausgearbeitet. Diese Nomen sollten Sie in jedem Fall lernen. Der Grund- und Aufbauwortschatz umfaßt wesentlich mehr Nomen.

   Drücken Sie die entsprechende Taste, je nachdem welche Liste Sie sich ansehen und einprägen wollen.

   c) Sie können diese Vokabellisten in Ruhe durchblättern. Drücken Sie die Leertaste, um zur nächsten Seite zu kommen. Am Ende der Liste kommen Sie automatisch zurück zum Hauptmenü.

4. Spielen

   a) Drücken Sie die Taste 1 – Spielen. Es erscheint das Spielfeld auf dem Bildschirm. Sie können allein oder mit anderen spielen. Geben Sie die Zahl der Spieler (1–4) ein.

   b) Der Computer nennt nun nach dem Zufallsprinzip ein Thema, z.B. *Sport-Spiel-Freizeit.* Danach wählt er eine Zahl aus. Sie erscheint rechts oben im Bild. Damit wird festgelegt, bei welcher Wortlänge ein Sonderbonus erzielt wird.

   c) Nun tippen Sie sämtliche Nomen ein, die ihnen zu dem genannten Thema einfallen – unabhängig von der Buchstabenzahl. Die Nomen werden, je nach Wortlänge, in Spalten einsortiert. Sie spielen gegen die Uhr und haben etwa 1 Minute Zeit, wenn diese nicht verlängert wird. Den

Zeitbalken sehen Sie rechts unten im Bild. Gibt man ein Wort ein, das die vorgegebene Wortlänge hat, dann beginnt die Zeit neu zu zählen. Bei falscher Rechtschreibung oder bei Nomen, die das Programm nicht kennt, wird die Eingabe nicht akzeptiert. Sie hören einen tiefen Brummton.

Bei einer richtigen Antwort werden als Belohnung Blümchen gemalt: Sie bekommen ein Blütenblatt pro richtiger Eingabe und eine komplette Blume für ein Wort mit Sonderbonus.

Nur Wörter zwischen 3 und 7 Buchstaben erscheinen auch auf dem Bildschirm in der Spalte mit der entsprechenden Buchstabenzahl. Aber auch Wörter mit 2 Buchstaben oder mehr als 7 Buchstaben sollten eingegeben werden, denn sie werden bei der Gesamtwertung mitgerechnet.

Es werden nur Nomen im Singular akzeptiert. Wenn ein Wort mit *ß* geschrieben wird, dann muß man es auch so eingeben. Beispiel: *Fuß* wird akzeptiert, aber nicht *Fuss*. Groß- und Kleinschreibung ist dagegen nicht erforderlich. Sie wird vom Rechner automatisch unterstützt.

Wenn man das *ß* nicht auf seiner Tastatur findet, kann man es beim alten Apple II mit der Kombination CTRL-S erzeugen. (Control- und S-Taste gleichzeitig drücken.) Dasselbe gilt für die Umlaute *ö, ä, ü*. Drücken Sie die Kombinationen CTRL-O, CTRL-A, CTRL-U.
Beim Apple IIe ohne deutsche Tastatur müssen Sie die Sonderzeichen suchen, die mit *ß, ä, ö* und *ü* belegt sind, wobei es zu beachten gilt, daß die SHIFT-Taste hier die gegenteilige Wirkung hat, als Sie es gewohnt sind:
ohne SHIFT erhalten Sie Großbuchstaben (Ö, Ä, Ü), mit SHIFT Kleinbuchstaben (ö, ä, ü, ß). Sie können auch auf die amerikanische Tastatur umschalten. Hier ist die Belegung folgendermaßen: I=Ö, [=Ä,]=Ü, ~=ß. Kleben Sie sich, um das Spielen zu erleichtern, Etikette auf die entsprechenden Tasten.

d) Ist die Zeit abgelaufen, dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.
Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der Spalten voll ist. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Blümchen bekommen hat.

Tips und Tricks:

- Sie können den Ton während des Spiels ein- oder ausschalten. Betätigen Sie hierfür die Kombination CTRL-T.
- Wenn Ihnen kein Wort mehr einfällt, drücken Sie nur die Return-Taste. Es erscheint der erste Buchstabe eines Worts, das Ihnen der Computer vorsagen wird. Mit weiteren Returns erscheinen weitere Buchstaben. Allerdings bekommen Sie fürs „Mogeln" einen Zeitabzug. Sobald Sie erraten, um welches Wort es sich handeln kann, geben Sie den Rest des Wortes ein, um nicht noch mehr Zeit zu verlieren.
- Wenn Sie ein Wort wissen, das die gewünschte Wortlänge hat, tippen Sie es erst ein, wenn die Zeit fast abgelaufen ist. So gewinnen Sie mehr Zeit zum Sammeln anderer Wörter.
- Wenn Sie sich einig sind, das Spiel vorzeitig zu beenden, drücken Sie gleichzeitig die Tastenkombination CTRL-E. Damit wird kein anderer Spieler benachteiligt, denn die Runde wird noch zu Ende gespielt. Erst danach wird angezeigt, welcher Spieler gewonnen hat.
- Sehen Sie sich von Zeit zu Zeit die Wortlisten an, damit Sie mehr Nomen parat haben.

Bitte gehen Sie mit der Diskette sorgfältig um; Hinweise finden Sie auf der Rückseite der Disketten-Tasche. Sollte die Diskette trotz Beachtung dieser Hinweise nicht oder nur fehlerhaft funktionieren, dann senden Sie die Diskette bitte zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Defekts und einer Kopie der Einkaufs-Quittung an:

Langenscheidt-Verlag
Abt. Software
Postfach 40 11 20
8000 München 40

Sollte es sich bei Überprüfung der Diskette herausstellen, daß keine Fehler bei der Handhabung vorlagen, dann ersetzt der Verlag die Diskette kostenlos. Diese Garantie erlischt 6 Monate nach dem Kaufdatum.

Achtung!

Bitte versuchen Sie nicht, die Diskette zu kopieren! Sie könnten die kopiergeschützte Diskette zerstören. Zudem leistet der Verlag in diesem Fall keine Garantie. Die beiliegende Diskette ist einseitig beschrieben. Die Garantie erlischt ebenfalls, wenn andere Programme oder Daten auf der Diskette gespeichert werden.

Weitere Computer-Lernspiele von Langenscheidt im Bereich Deutsch:

Bilder raten
Ein Spiel in fünf Sprachen: Deutsch – Englisch – Französisch – Italienisch – Spanisch

Von Johannes Schumann, Meinolf Schneider und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zur Festigung des Elementarwortschatzes im Bereich der Nomen, das für verschiedene Sprachen eingesetzt werden kann. Die Spieler versuchen, einen abgebildeten Gegenstand zu erkennen, bevor der Zeichenvorgang abgeschlossen ist, und geben das Wort in der gewünschten Sprache ein.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91247

Eine Reise durch Deutschland
Von Johannes Schumann und Hannes Krohn

Ein Spiel zur Landeskunde, das eine Reise durch zehn Städte der Bundesrepublik und der DDR simuliert. Um von einer Stadt zur nächsten zu kommen, müssen die Lernenden landeskundliche und auf sprachlichen Fertigkeiten basierende Fragen richtig beantworten.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91277

Hansi
Von Johannes Schumann, Thomas Schumann und Thomas Tempelmann

Ein Spiel zum Lernen und Testen: Verben und ihre richtigen Präpositionen/Adjektive und ihre richtigen Präpositionen. Hansi ist ein von den Lernenden gesteuerter Vogel, der Nüsse sammelt, indem er einem vorgegebenen Verb oder Adjektiv die richtige Präposition und der Präposition den richtigen Kasus zuordnet. Die jeweilige Lösung wird durch einen Beispielsatz vertieft.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91267

Tag und Nacht – Ein Spiel mit Wortpaaren
Von Johannes Schumann und Thomas Schumann

Ein spannendes Spiel zur Wortschatzerweiterung, das wahlweise Synonyme oder Antonyme im Bereich der Nomen, Verben und Adjektive übt. Von einer Spielfigur werden im Wettlauf gegen die Zeit und eine Reihe von Monstern „Wortkarten" aufgedeckt und zusammengehörige Wörter einander zugeordnet.

★ 1 Diskette und Begleitheft 91237

Alle Programme für Apple II, II+, IIe oder IIc mit 64 K und 1 Diskettenlaufwerk

Statt Vokabeln zu büffeln –
Spaß und Unterhaltung!
Testen und lernen Sie
die wichtigsten deutschen Hauptwörter
in einem Spiel!

- Qualitäts-Software von Langenscheidt in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München
- Von Pädagogen und Programmierern gemeinsam entwickelt
- Für eine gezielte und systematische Wortschatzerweiterung
- Über 3500 deutsche Nomen, nach Sachgebieten geordnet und gegliedert in einen Grundwortschatz (Zertifikat „Deutsch als Fremdsprache") und einen Aufbauwortschatz
- Sie können allein, zu zweit, zu dritt oder zu viert spielen

Seit mehr als 125 Jahren erschließt Langenscheidt immer wieder neue Lerntechniken mit neuen Medien. Mit der Langenscheidt-Software eröffnet der Verlag wiederum eine neue Dimension des Fremdsprachen-Lernens.